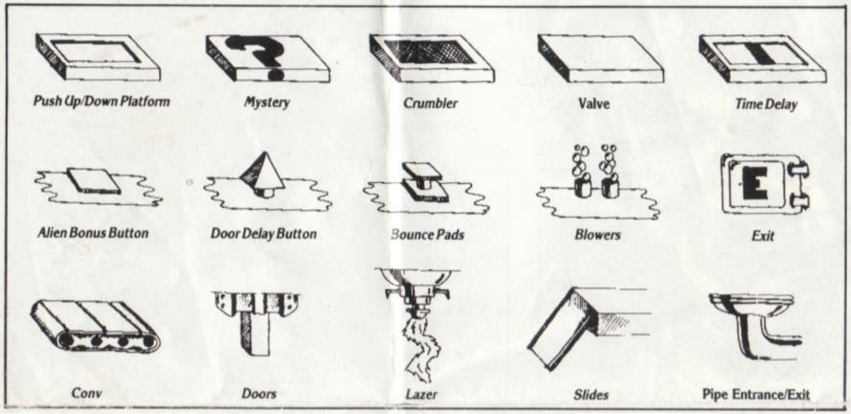
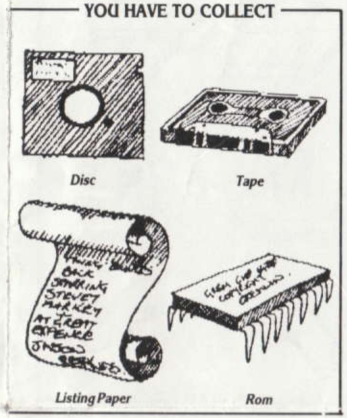
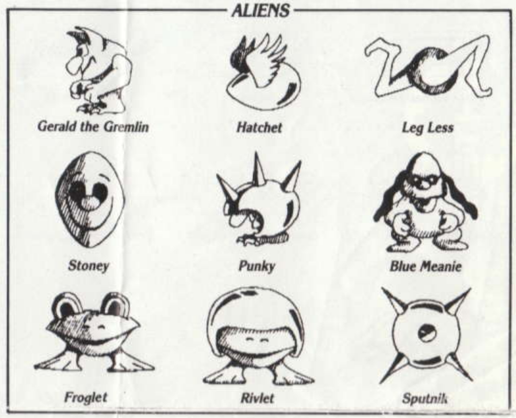
'THING' BOUNCES BACK



YOU HAVE TO COLLECT



ALIENS



Having dealt with the evil goblin, T H I N G must take up his second challenge and stop the goblin's computer producing evil toys by collecting parts of a computer program scattered around the factory.

Travel through a maze of underground pipes to any of the 11, 8 way scrolling game areas, each the size of 12 normal screens:

Note: Inpipe screen 'fire' reverses direction – (If you have enough panics).

INSTRUCTIONS

Instructions

CONTROLS
CBM 64/128

Z	– Left	**X**	– Right	**H**	– Pause Game
;	– Up	**/**	– Down	**Q**	– Quit Current Screen (Lose Life)
↵ **(Return)**	– Fire			**F1**	Music On/Off
or Joystick.					

SPECTRUM, AMSTRAD & MSX

Z	– Left	**X**	– Right	**H & Q**	as above
O	– Up	**K**	– Down	**Ø**	– Fire

Amstrad & MSX – alternatively a joystick can be used.

Spectrum: compatible with Sinclair Interface II & Kempston Joystick Interface.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette:
Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.

Disk:
Insert disk into drive. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

Cassette:
Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit and then press any key. The program will load automatically.

Disk:
Insert the disk into disk drive, label side up. Type **| CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

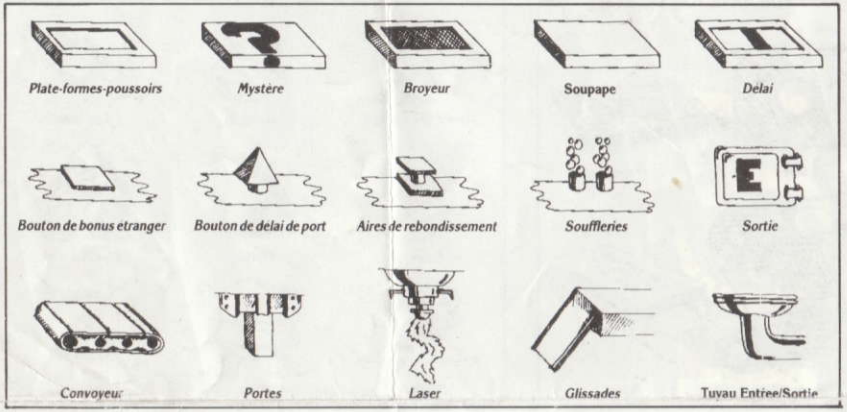
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

MSX

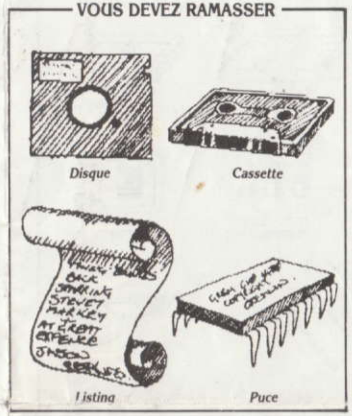
Insert cassette into cassette player. Type **BLOAD"CAS:",R** press **ENTER & PLAY** on the cassette player. The program will load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS England

'THING' BOUNCES BACK



VOUS DEVEZ RAMASSER



ALIENS



Après être venu à bout du lutin malveillant, T H I N G doit relever un second défi et empêcher l'ordinateur du lutin de produire des jouets maléfiques en rassemblant les pièces du programme informatique disséminées dans toute l'usine.

A vous de traverser le labyrinthe de tuyaux souterrains dans une des 11 zones de jeu défilant dans 8 directions et ayant chacune la taille de 12 écrans normaux.

Note: dans l'écran des tuyaux, la touche de tir inverse la direction (lorsque vous paniquez).

REGLES DU JEU

Regles du Jeu

COMMANDES

CBM 64/128

Z	– à gauche	**X**	– à droite	**H**	– pour suspendre le jeu
;	– en haut	**/**	– en bas	**Q**	– pour quitter l'écran actuel (perdre une vie)
◄┘ **(Return)** – Fire **ou manette de jeux.**				**F1**	pour activer/couper le son

SPECTRUM, AMSTRAD & MSX

Z	– à gauche	**X**	– à droite	**H & Q**	voir ci-dessus
O	– en haut	**K**	– en bas	**Ø**	– pour tirer

Amstrad & MSX – compatible avec manette de jeux.

Spectrum: compatible avec Sinclair Interface 2 ou Kempston et les interfaces de la manette de jeux Kempston.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

CBM 64/128

Cassette:

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD"✳",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

AMSTRAD

Cassette:

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez ¦ **CPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et appuyez sur la touche **ENTER**. Appuyez sur la touche de lecture (ou **PLAY**) de votre magnétophone à cassettes. Le programme se lance automatiquement.

MSX

Introduisez la cassette dans le magnétophone à cassettes. Tapez **BLOAD"CAS:",R** avant d'appuyer sur **ENTER** et sur la touche de lecture (ou **PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge de démarre automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS England.